

# Live Action Role-Playing

## Prologue

Les Chasseurs sont de sortie un samedi soir. Sur le retour, **alors qu'ils** font une pause sur le **parking d'un drive in**, leur attention est attirée par des cris. Un couple passe alors devant eux en courant, semblant fuir quelque chose. Les Chasseurs sont alors pris à partie par 3 personnages **sortis tout droit d'un film d'Heroic Fantasy** (Paladin, Magicien, Barbare) qui les interpellent avant de se présenter (Sir Garchell, Roun le Dur, Soken le Gris) et de les charger. Un des Chasseur est attaqué par un autre personnage (Voleur) sorti brusquement de l'ombre...

Une fois vaincu, l'apparence des agresseurs changera. Ils deviendront de parfaits geeks. L'un d'eux aura dans ses mains 1d20.

Cf. Love Letter

## L'histoire

Ryan Tyler et cinq de ses camarades (Scott Valentine, Mickael Athey, Daniel Hedrick, Arnold Burell) sont membre du club de JdR du Lycée. Ils sont de très grands **fans d'Ad&d**. Ils se fournissent en jeu et suppléments dans une boutique spécialisée de Los Angeles, la Crypte aux Gobelins.

Son propriétaire, James Reece, est un véritable geek devenu au fil des ans un adepte des arts occultes. Sous couvert de séances de jeu sur table ou en Grandeur Nature, il se plaît à mettre **en œuvre un certain nombre de rituels** de magie occulte. **Jusqu'à présent, rien de bien méchant** en soi. Toutefois, il y a quelques temps, il a **fait la découverte** d'un rituel qui fait que les joueurs se transforment très rapidement en leurs personnages.

Il a inclus ce rituel dans la description d'un scénario « trop génial », où le MJ doit, à un certain moment, lire ce rituel en lieu et place d'un des PNJ méchant, **nécromancien de son état**. Les joueurs autour de la table deviennent alors, en corps et en esprits, **les personnages** qu'ils incarnent dans la partie. Ils se retrouvent dotés de certaines de leurs habilités et aspirent à terminer le Donjon dans le monde réel, **s'en prenant à tous ceux qui se dressent** devant eux.

**Histoire d'affiner la portée du rituel**, James confie son scénario en catimini à quelques-uns de ses clients les plus chevronnés afin de vérifier que tout fonctionne. Car de fait, son but est de semer le chaos lors de la Lone Star Games Expo, qui doit se tenir d'ici quelques jours, et durant laquelle il est parvenu à faire que son scénario soit joué...

## Idées de Scènes

- Baston avec des rôlistes dotés d'étranges pouvoirs
- Invitation de Fiona par Ryan à son club pour une partie d'Ad&d.
- Ryan et ses camarades jouent le scénario. Arnold (Guerrier), Ryan (Barde) et Daniel (Druide) se retrouvent possédés (+Fiona ?)
- Les notes des parties menées par Scott. Découverte du rituel.
- 
- 
- **La Crypte aux Gobelins**
  - Rencontre avec James Reece
  - Scott Valentine, le MJ du club de Jdr du lycée, se voit remettre un scénario « trop génial\* »
  - Vidéo d'un GN auquel ont participé Ryan et ses camarades
- **La Lone Star Games Expo**
  - X-card ou pas X-card
  - Cosplay obligatoire
  - Partie de Jdr retransmise sur les écrans. Lecture du rituel. Chaos général.

## Scène annexe

- L'étui a cigarette dans le tiroir des objets trouvés de Meg
- 
- 

## Casting

○ James Reece	Patron de la Crypte aux Gobelins
○ Ryan Tyler	Elève
○ Maickael Athey	Elève
○ Daniel Hedrick	Elève
○ Arnold Burel	Elève
○ Scott Valentine	Elève

## Le Monstre

James Reece

### Motivation

Rôliste dans l'âme, il aspire à ce que le JdR prenne le pas sur la réalité.

### Pouvoir

**Possession** : Lorsque le rituel de possession est prononcé, lancer 2d6+Bizarre. Sur 10+, le chasseur sera légèrement troublé, mais sans plus. Sur 7+, le chasseur aura tendance à se prendre pour un personnage imaginaire l'espace de quelques instants (-1 au jet de dé à venir). Sur 6-, le Chasseur se prendra pour un personnage imaginaire, et se verra doté de certaines de ses habilité (à déterminer avec le Chasseur)

### Faiblesse

Aucune faiblesse en particulier. James est un simple mortel à l'esprit dérangé. Aucun pouvoir particulier en dehors de ce que ses recherches occultes lui ont appris.

James Beckford, Stephen Hill, James Camp, Mark Garrett, Andrew Riley, Ronald Ziegler, Fabian Jaekle, Lukas Knueven, Lukas Erhardt, Cody O'Neill, Sean O'Doherty, Tiarnan O'Gowan, Rex Moore, David Green, Lewis Thomas, George Wilder, Kendrick Meredith, Nathaniel Churchill, Curt Larue.

Beatriz Walden, Tia Liles, Hollie Stephenson, Liz Mills, Darla Lapointe, Pippa Thomas, Rhonwen Hill, Alice Wood, Sofia Quinn, Vanessa Daly, Maria Reichel, Maria Heine, Sofie Steinhauser, Roxane Hubert, Lies Campbell, Anna de Groot, Goele Parent, Yvonne Camardan, Milagros Questi, Olivia Meira, Marta Castelo Branco

## Adversaires

Les mortels victimes du rituel de possession

### Motivation

Finir le Donjon

### Pouvoirs

- Paladin : Imposition des mains (Soins), Châtiment Divin (+2 dégât ignore l'armure), Protection Divine (+1 armure)
- Barbare : Rage (+2 dégât), Armure naturelle (+2 armure)
- Magicien : Eclairs (1 dégât, ignore l'armure), Boule de feu (3 dégâts, ignore l'armure), Bouclier invisible (+1 armure)
- Voleur : Filouteries, Attaque sournoise (+1 dégât ignore l'armure), Esquive (+1 armure)
- Barde : Inspiration bardique (id subterfuge)
- Druide : Lien animal, Enchevêtrement (+1 dégât ignore l'armure, -1 à suivre)
- ...

### Capacité dégâts :

Guerriers

Magicien

Voleur

Barde, Druide...


### Faiblesse

Pour annuler la possession, entreprendre un exorcisme ou triompher du personnage incarné. Une fois délivrée, les personne n'ont aucun souvenir de ce qu'il s'est passé, hormis qu'ils étaient en train de jouer.

## Love Letter

Un samedi soir du mois de décembre. Vous rentrez d'une petite fête organisée chez Miles. Histoire de, vous faites un crochet par le drive-in encore ouvert à cette heure de la nuit. Après avoir commandé, vous vous posez quelques instants sur le parking aménagé à cet effet.

Soudain, un cri retentit... Vous voyez un couple qui court vers vous, visiblement effrayé. De toute évidence, ils cherchent à fuir quelqu'un ou quelque chose. C'est alors qu'apparaissent trois personnages tout droit sorti d'un film d'Héroïc Fantasy. Le premier ressemble à un guerrier vêtu d'une cote de maille, portant un bouclier dans une main et une épée longue dans l'autre. Le second donne l'impression de se la jouer à la Conan, torse nu, portant uniquement un pagne en peau de bête et de grosse bottes fourrées, et tenant armé d'une grosse hache. Quant au troisième, il porte un chapeau bizarre, une espèce de grande robe et un sac en bandoulière. Ils vous toisent du regard un instant, et avant que vous n'ayez le temps de faire quoi que ce soit, le type à la Conan vous charge sans autre forme de procès. Le guerrier le suit, tandis que le type en robe commence à murmurer quelque chose entre ses dents.

J'imagine aisément que certains d'entre vous ne vont pas trop chercher à comprendre ce qu'il se passe et qu'ils vont se lancer dans le combat. D'autres, plus prudents, vont sans doute tenter d'esquiver. Quoi qu'il en soit, il s'ensuit ainsi un beau combat pour le moins étrange, car ne relevant absolument pas de ce à quoi vous êtes habitué, mais bien plutôt d'une bonne vieille partie d'Ad&d.

Là, je vais demander à chacun d'entre vous de me lancer à tour de rôle 2d6 + l'attribut que je vous indiquerai. Comme d'habitude, sur un 10+, toutes les propositions qui vous seront faites seront vraies. Sur un 7-9, une seule sera vraie. Sur un 6-, aucune des propositions n'est vraie.

### Boomer (Cool)

- Tu parviens à ne pas te renverser sur toi le plateau de milkshake que tu avais entre les mains au début de la scène.
- Tu n'es pas violemment projeté contre la voiture de ton oncle. De ce fait, tu n'encaisses pas une blessure et ne défonces pas l'aile avant de la voiture.

### Fiona (Bizarre)

- Le chat noir qui te suit depuis quelques jours te permet de repérer, tapi dans l'ombre, un quatrième personnage qui s'apprête à t'attaquer sournoisement. Dans le cas contraire, tu encaisses 2 blessures.
- Tu ressens quelque chose d'étrange. Demande-moi et je te dirai quoi.

### Jack (Futé)

- Ta voiture n'est pas endommagée par une boule de feu jaillie des mains du type en robe.
- Tu n'attires pas l'attention de quelqu'un. Dans le cas contraire, demande-moi et je te dirai qui.

### Mickael (Coriace)

- Tu ne prends pas un vilain coup de hache et tu n'encaisses pas de ce fait 2 blessures
- Tu remarques un truc. Demande-moi, je te dirai quoi.

Quoi qu'il en soit, vous parvenez finalement à triompher de vos adversaires, qui se transforme sous vos yeux en lycéens lambda. Vu leur vêtement, vous serez même enclin qu'il s'agit là de geeks. Tous semblent plongé dans une espèce de profonde torpeur. L'un d'entre eux laisse échapper quelque chose qu'il tenait visiblement en main... un joli dé 20 nacré.

Bisous à vous tous !